PHOBOS

Nr. 304, onsdag 13. mars 2002

Redaksjonelt



Mens redaksjonen sitter samlet for å produsere et nytt nummer av Phobos, merker vi brått at himmelen mørkner, som om det skulle være et kraftig uvær under oppseiling. Men snart viste det seg snart at det slett ikke dreide seg om noen mørk og dyster uværssky, men derimot en brann rett nede i gata. Full pakke, med hylende sirener, og dramatiske flammer som slo ut av taket på den tilsynelatende overtente bygningen.

Nok en gang slår alle onde krefter seg sammen for å prøve å stanse Phobos. Og som vanlig lykkes de ikke, et hybelhus i flammer er ikke nok til å stanse det herværende organ.

Det må vel nevnes at det etter hvert viste seg at brannen ikke var fullt så katastrofal som vi først fikk inntrykk av, flammene slo ikke opp av taket, det var gassbeholderne oppå taket som forårsaket flammene og røyken som veltet opp.

Ellers skjer det jo litt innenfor hobbyen vår om dagen, bl.a. er det noen som igjen forsøker å danne et landsdekkende forbund. Tidligere forbundsdannelser (NSSF) har dødd stille hen etter et par års resultatløst arbeide, men denne gangen mener man å ha bedre forutsetninger for å lykkes – ved å favne et videre begrep enn kun spillhobbyen tror initiativtagerne at det vil la seg gjøre å opprette et nasjonalt forbund for fantastiske hobbyer. Hyperion blir nok noe vi kommer til å høre mer om i fremtiden, spesielt de av bladets lesere som er involvert i andre fanniske aktiviteter enn bare rollespilling kan vente seg at dette blir et diskusjonstema i mange sammenhenger fremover.

Denne spalten setter pris på initiativet, og ønsker initiativtakerne lykke til med sine forehavender.

Helgens kongress:

http://omsk.fandom.no/MiniCon2002.html

(Se også eget oppslag inne i bladet.)

EX CATHEDRA #203

Spalten til *Johannes H. Berg* (styremedlem i Ares, administrator for Arcon)

Det har nettopp vært markert en «halvtårs-dag». Denslags «jubileer» blir vanligvis ikke markert i særlig grad i vår kulturkrets. Det er ett eller annet med året som enhet og syklus som synes å tilsi at man skal vente til det er gått minst 12 måneder før man markerer noe som helst som minnerverdig. Å på noen som helst måte minnes noe bare et halvt år etter at det har funnet sted, kan på manger måter cirke litt kunstig – litt prematurt, så å si. Men akkurat i dette tilfelle kan man skjønne ønsket om en markering: Det er selvsagt datoen **11/9 2001** som har vært merket (om enn neppe «feiret» annet enn muligens noen få steder i den muslimske verden bak mer eller mindre massive gardiner – eller kanskje dypt nede i noen huler i Afghanistan? Som tidligere meldt i disse spalter, opplevde denne katastrofale datoen på temmelig kloss hold selv, så jeg skal ikke utbrodere dette ytterligere, men bare få nevne at starten på «Krigen mot terrorismen» selvsagt også har en relevans for oss som driver og spiller ut slike konflikter med brett og brikker.

Visse ubegrunnede rykter om oss krigsspillere og andre historisk interesserte medlemmer av simuleringsspill-hobbyen kan jeg herved tilbakevise på det mest ettertrykkelige: Det er **ikke** slik at noen av oss faktisk synes det er hyggelig med katastrofer og tilsvarende triste nyheter, og trives med krig og annen elendighet. Selv om dette aspektet med «slikt blir det bra spill av, i det minste» nok har fart gjennom bevisstheten til flere enn undertegnede, straks ulike tragiske innslag dukker opp på TV eler i aviser. Det er lett å innta en slik overfladisk holdning (om ikke annet, så for å distansere seg fra elendigheten), men om man interesserer seg for konflikter og denslags over lengre tid, blir man også engasjert av det som skjer med de menneskene som er involvert. Og da er det ikke lenger så veldig attraktivt å være ironisk og distanser lenger.

En helt annen sak er det at man ved å erverve den store mengden kunnskap som ligger til grunn for ethvert krigsspill, faktisk også vil trene seg opp til å vite mye mer om akkurat denne formen for menneskelig virksomhet. En garvet krigsspiller kan forskjellen mellom de forskjelligste slags våpentyper, ulike styrke- og konfliktnivåer, taktikker, militære ressurs- og produksjonsgrunnlag, varierte system-ytelser, -effekter og -rekkevidder; ofte med en grad av detaljering som kan få selv den mest entusiastiske filatelist til å blekne litt i taggene. Og dette er, enten man liker det eller ei, en kunnskapsbakgrunn som kan komme godt med i den «vidunderlige nye verden» som synes å ligge foran oss etter 11. spetember 2001.

Johannes H. Berg

NESTE OSLO SPILLFORUM

er ikke før over påske: *14/4*

– Men det er jo ikke noe til hinder for at man like gjerne merker seg datoen nå! Det er mulig å forhåndspåmelde seg til SimuleringsSpillHobbyens Selektive Sentralkomité (SSHSS), a.k.a. Johannes H. Berg, enten via hans rike utvalg av telefoner (22 14 11 20, 22 14 41 63, 22 79 60 00 eller 92 08 13 65, for å nevne noen), ved å melde seg direkte på et eller annet Ares-møte, eller eventuelt gjerne på e-mail: jhberg@fandom.no eller johannes.berg@tekniskmuseum.no

KOM PÅ MINICON!

OOMSK arrangerer den neste spillkongressen i Oslo, allerede førstkommende helg (**15. til 17. mars**) på **Ekeberg Skole** (Stamhusveien 79, Simensbråten). Man kan ta buss nr. **34** A eller **23** (Ringveibussen) til Simensbråten. Dørene åpnes fredag kl. 18.00, og man har tenkt å holde på helt til søndag kveld (åpner 10.30 lørdag og 11.00 søndag). Dette er primært en miniatyrspill-con, men kjenner vi krigsspillerne rett, blir det nok noen brettspill å prøve seg på også.

«The Serial Quiz» eller Spørrekonkurranse-serie:

ET ALLER SISTE FORSØK!

Spørrekonkurransen vår er etter vår mening en god idé., Det er kanskje ikke så mange andre som er enige i det, for responsen har fortsatt vært heller dårlig. Men for at ikke noe skal være uforsøkt, har vi tenkt å gjøre følgende: Poste den på relevante norske news-grupper (no.fritid.spill.rollespill & no.fritid.spill.diverse) og dermed åpne for at også andre enn PHOBOS-lesere kan bli med. Det vil fremdeles være PHOBOS' quiz, og vi kommer til å bruke bladet til å formidle eventuelle senere runder - men om vi kjører dette parallelt vis Nettet, kan det jo hende at **noen** flere blir interessert!

Reglene gidder vi ikke å re-publisere igjen, men dersom noen av de som leser dette faktisk ikke har PHOBOS tilgjengelig hjemme eller på Ares, gjentar vi for sikkerhets skyld spørsmålene. Så svar på dem, da, for p.....!

Spørsmål til Runde I:

1) Mange kjenner godt til at E. Gary Gygax er berømt for å ha startet rollespillhobbyen ved å lage *Dungeons & Dragons* for over 25 år siden. Men hva het samarbeidspartneren hans, som egentlig bør ha minst like mye av æren for dette?
2) Når ble foreningen Ares, Norges eldste simuleringsspillklubb, startet?
3) Hva står ordet Dé i brettspilltittelen *Formula Dé* for?
4) Hvem startet den første norske spillbutikken, Tradition / AEH Hobby i Oslo?
5) Hva het grunnleggeren av det første simuleringsspill-forlaget, Avalon Hill?